Volume 9 ssue 5 (2025) Pages 1604-1615
Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini
ISSN: 2549-8959 (Online)

Analisis Efektivitas Metode Bercerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

Selfi Trianingsih[1]✉, Untung Nopriansyah[2]
Pendidikan Islam Anak Usia Dini, Universitas Isalam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia(1)
Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, Indonesia(2)
DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

Abstrak
Studi ini menganalisis efektivitas metode bercerita digital dalam meningkatkan keterampilan berbahasa anak usia dini, sekaligus mengidentifikasi tantangan dan faktor pendukung implementasinya di era teknologi pesat. Menggunakan tinjauan literatur sistematis (SLR) kualitatif terhadap 38 artikel ilmiah bereputasi internasional, penelitian ini mengkaji isu ketidakmerataan akses teknologi, rendahnya kompetensi pendidik, dan kekhawatiran paparan layar. Hasil analisis menunjukkan efektivitas bercerita digital sangat bergantung pada ketersediaan infrastruktur, tingkat kompetensi guru/fasilitator (dianalisis via kerangka TPACK), serta manajemen paparan layar yang cermat. Temuan ini menyoroti urgensi mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan kapasitas profesional pendidik. Ini menggarisbawahi perlunya dukungan kebijakan, pelatihan berkelanjutan, dan panduan penggunaan teknologi yang jelas. Studi ini berkontribusi pada pemahaman komprehensif implementasi teknologi di PAUD, menawarkan rekomendasi strategis demi praktik pembelajaran digital yang efektif dan inklusif untuk pengembangan bahasa anak yang optimal.

Kata Kunci: *efektivitas, metode bercerita digital, kemampuan bahasa, anak usia dini*

Abstract
This study investigates the effectiveness of digital storytelling in enhancing language skills among young children, concurrently identifying implementation challenges and supporting factors in the rapidly evolving technological era. Employing a qualitative systematic literature review (SLR) of 36 full-text articles, retrieved from an initial pool of 38 records identified across ERIC, Springer, Elsevier, and Taylor & Francis databases, this research examines issues of unequal technology access, low educator competence, and screen exposure concerns. The analysis reveals that digital storytelling effectiveness is significantly influenced by technological infrastructure availability, teacher/facilitator competence (analyzed via the TPACK framework), and careful screen exposure management. Thematic findings indicate strong potential for expressive language and vocabulary development, yet highlight persistent digital divide and TPACK gaps as key barriers. This study contributes to a comprehensive understanding of technology implementation in early childhood education, offering strategic recommendations for effective and inclusive digital learning practices to optimize children's language development.

Keywords: *effectiveness, digital storytelling methods, language skills, early childhood*

✉ Corresponding author:
Email Address: selfitria01@gmail.com (Lampung, Indonesia)
Received 20 May 2025, Accepted 10 June 2025, Published 17 June 2025

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

Pendahuluan

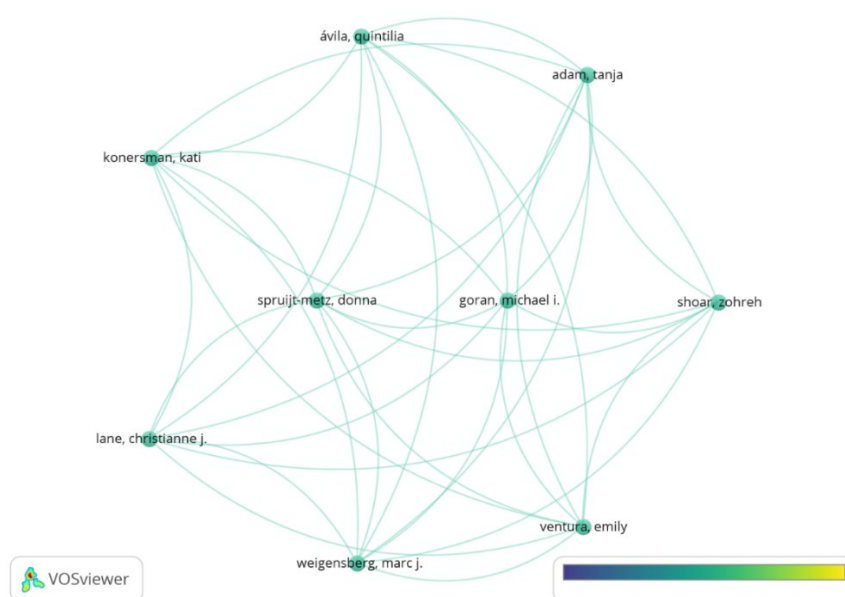
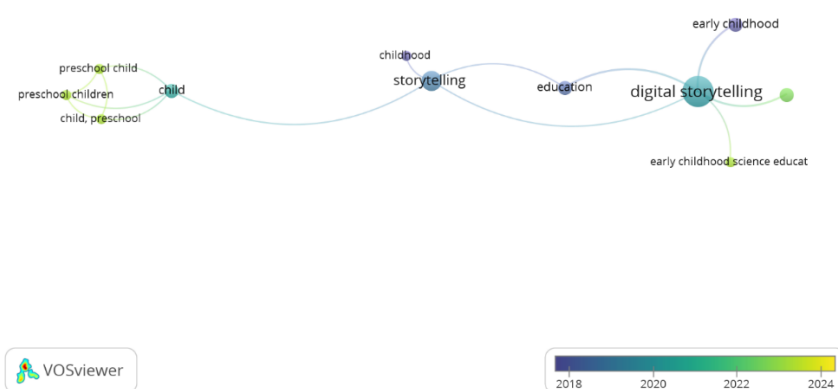
Metode bercerita telah lama digunakan sebagai strategi yang efektif dalam pengembangan bahasa anak (Nopriansyah, n.d.; Rahiem, 2021; Setiawati et al., 2023). Teori Sosial Kognitif oleh Bandura (1986) mendeskripsikan nnak-anak mempelajari bahasa melalui interaksi sosial dan observasi. Dalam Melalui digital storytelling, anak-anak tidak hanya mendengarkan cerita tidak hanya itu, mereka juga ikut terlibat secara aktif, misalnya dengan menentukan alur cerita atau karakter, yang membantu mereka menginternalisasi kata-kata dan konsep baru. Cerita digital memungkinkan anak-anak untuk memperkaya kemampuan berbahasa mereka melalui kombinasi teks, suara, dan gambar yang interaktif (Delfia Herwanis et al., 2024; Ilmiani et al., 2021; Maisarah, 2024). Melalui interaksi ini, anak-anak dapat lebih mudah menghubungkan kata-kata dengan peristiwa atau situasi dalam cerita, memperjelas pemahaman mereka tentang kosakata baru. Selain itu, Teori Interaksi Sosial yang diperkenalkan oleh Vygotsky (1978) mendukung pentingnya digital storytelling dalam pengembangan bahasa. Vygotsky berpendapat bahwa interaksi dengan individu Orang dewasa atau teman sebaya yang lebih terampil memiliki peran penting dalam perkembangan bahasa anak. Pada *digital storytelling*, anak-anak dapat mendapatkan arahan dari pengajar atau orang tua yang membantu mereka memahami kata-kata baru dan konsep yang lebih kompleks dalam cerita. Dengan menggunakan elemen visual, audio, dan teks, cerita digital menawarkan peluang untuk anak-anak dalam mengaitkan kata-kata pada konteks lebih nyata, meningkatkan pemahaman mereka terhadap bahasa dan mempercepat proses belajar (Abderrahim & Gutiérrez-Colón Plana, 2021; Etnawati, 2022; Probolinggo et al., 2024). Metode digital storytelling ini menghadirkan pengalaman belajar yang lebih kaya melalui kombinasi berbagai media, yang memungkinkan anak untuk memperoleh pemahaman bahasa secara lebih efektif (Moradi & Chen, 2019; Warini et al., 2023).

Penerapan metode mendongeng digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini di Indonesia masih menghadapi tantangan yang cukup besar, terutama karena beragamnya kompetensi guru dalam hal literasi digital dan pengembangan konten, serta terbatasnya akses infrastruktur terhadap gawai dan konektivitas internet di berbagai lokasi. Meskipun strategi ini memiliki potensi yang sangat besar untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak, penelitian lebih lanjut diperlukan untuk mengetahui dampak jangka panjangnya terhadap komponen kognitif dan sosial-emosional, serta potensi kesenjangan pembelajaran yang disebabkan oleh implementasi yang tidak merata. Beberapa penelitian awal di Indonesia menunjukkan bahwa strategi mendongeng, terutama yang berbasis media, dapat membantu anak-anak meningkatkan kemampuan bahasa awal mereka (Hanipah & Siagian, 2023; Zein & Puspita, 2021)

Meskipun bercerita digital menawarkan inovasi penting pada pendidikan anak usia dini dalam memanfaatkan elemen visual serta auditori untuk meningkatkan keterlibatan dan kemampuan berbahasa (Lenhart et al., 2020; Rutherford, 2019). implementasinya menghadapi tantangan signifikan seperti akses teknologi yang tidak merata dan kekhawatiran mengenai dampak negatif paparan layar berlebih terhadap perkembangan sosial-emosional anak(Purnama et al., 2022; Rahiem, 2021) dan kekhawatiran tentang paparan layar berlebih juga muncul (Caballero-Julia et al., 2024; Desmurget, 2022), Oleh karena itu, penelitian tambahan diperlukan untuk melakukan evaluasi efektivitas jangka panjang metode ini serta mengidentifikasi faktor penghambat dan pendukungnya guna mengoptimalkan pemanfaatannya.

Studi ini akan mengupas efektivitas metode bercerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini secara kompleks (Keefektivan dari metode bercerita digital, faktor penghambat & faktor pendukung.). Penelitian tentang *digital storytelling method for early childhood* pernah telah dilakukan oleh sejumlah peneliti terdahulu, beberapa tokoh yang melakukan penelitian terkait *digital storytelling method for early childhood*, seperti terlihat pada gambar 1. Berikut: pelatihan kepada pendidik, faktor penghambat & faktor pendukung.). Penelitian tentang *digital storytelling method for early childhood* pernah dilakukan oleh para peneliti sebelumnya, beberapa tokoh yang melakukan penelitian terkait digital storytelling method for early childhood, seperti terlihat pada gambar 1.

Beberapa tokoh yang dipaparkan pada gambar di atas (Heaton et al., 2018; Kocaman-Karoglu, 2015; Lisenbee & Ford, 2018; Rahiem, 2021),mengaitkan pengembangan pendidikan berbasis digital dengan elemen penting seperti implementasi teknologi dalam pembelajaran, desain program interaktif untuk anak usia dini, serta pengembangan keterampilan literasi digital. Penelitian mereka menyoroti pentingnya pendekatan berbasis narasi digital (*digital storytelling*) yang selain mendukung perkembangan bahasa dan kognitif anak, hal ini juga berkontribusi pada peningkatan keterlibatan serta pengalaman belajar yang lebih personal. Lebih lanjut, mereka menekankan pada pentingnya pelatihan pendidik dalam memanfaatkan alat teknologi secara efektif untuk menciptakan tempat belajar yang ramah dan sesuai dengan kebutuhan anak usia dini.

Menurut database Scopus, penelitian sebelumnya memakai kata kunci yang merujuk pada studi terkait *digital storytelling method for early childhood* Metode yang dipakai oleh peneliti terbaru dapat dilihat pada gambar 2.

Gambar 1. Tokoh-tokoh yang meneliti tentang digital storytelling method for early childhood

Gambar 2. Beberapa keyword yang merujuk pada *digital storytelling method for early childhood* oleh para peneliti dunia (basis data *Scopus*)

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

Analisis basis data Scopus pada 29 Desember 2024 pukul 11:55 WIB menemukan penelitian mengenai *digital storytelling method for early childhood* berjumlah 21 Penelitian global mencakup sejumlah negara, antara lain: united states, Canada, turkey, dan Indonesia. Studi di negara-negara tersebut menghubungkan penelitian ini mencakup berbagai negara seperti Amerika Serikat, Kanada, Turki, dan Indonesia, dengan fokus utama pada implementasi *digital storytelling* dalam pendidikan anak usia dini (*early childhood education*). Temuan mengaitkan berbagai aspek seperti pendidikan berbasis teknologi, serta dampaknya terhadap keterampilan literasi anak. Selain itu, beberapa studi juga menekankan pentingnya digital metode bercerita yang efektif untuk Memperkuat kemahiran berbahasa anak-anak usia dini. melalui integrasi elemen visual, audio, dan interaktif. Penelitian ini relevan dalam mengidentifikasi tantangan dan peluang dalam penerapan teknologi digital dalam pembelajaran, termasuk kesenjangan akses teknologi dan literasi digital pendidik, yang menjadi elemen penting dalam pengembangan program berbasis cerita digital. Data ini memperkuat pentingnya evaluasi lebih lanjut untuk mengoptimalkan efektivitas metode ini dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak. Di Indonesia sendiri hanya terdapat satu research yang mengaitkan metode bercerita digital dengan kemampuan bahasa anak usia dini. Namun, cakupannya masih sangat terbatas, yang mengindikasikan bahwa perlu adanya eksplorasi lebih lanjut terhadap potensi *storytelling digital* dalam mendukung kemampuan bahasa anak usia dini dengan mempertimbangkan konteks budaya dan aksesibilitas teknologi (Heaton et al., 2018), seperti ditunjukkan pada gambar 3.

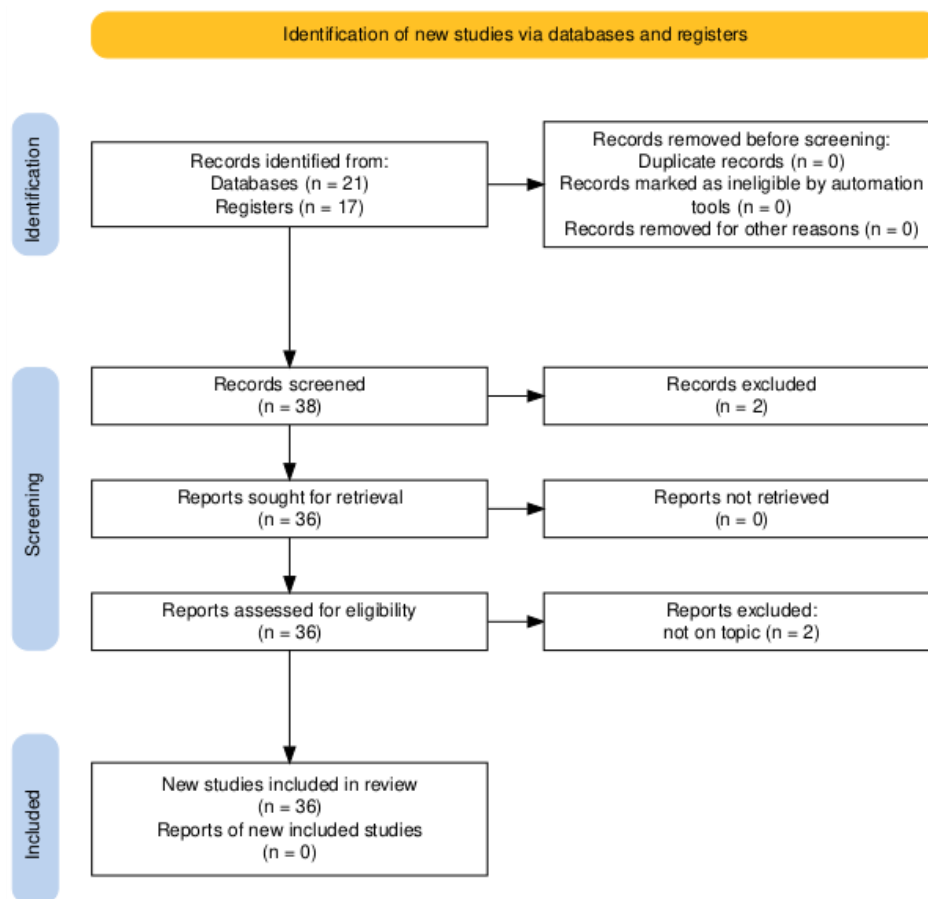
Gambar 3. Research di beberapa negara yang mengaitkan kata kunci *digital storytelling method for early childhood*

Penelitian tentang efektivitas metode bercerita digital pada anak usia dini masih sangat terbatas. Sebagian besar studi sebelumnya fokus pada penggunaan teknologi dalam pembelajaran anak. *Digital storytelling* telah diteliti dari sisi desain interaktif, literasi digital, dan keterlibatan anak. Elemen visual dan auditori terbukti membantu pemahaman bahasa anak usia dini. Belum ada penelitian komprehensif tentang dampak jangka panjang metode ini terhadap bahasa anak. Penelitian ini bertujuan mengisi celah tersebut, khususnya di konteks negara berkembang seperti Indonesia.

Metodologi

Pendekatan *Systematic Literature Review* (SLR) dipakai dalam penelitian ini untuk mengidentifikasi dan menilai, dan mensintesis temuan-temuan terdahulu relevan dengan efektivitas metode bercerita digital untuk memperbaiki kompetensi bahasa pada anak-anak usia

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

dini. Pendekatan SLR dipilih karena memberikan kerangka yang sistematis dalam menganalisis hasil penelitian terdahulu, sehingga dapat menghasilkan temuan yang valid dan dapat diandalkan (Kitchenham et al., 2009). *Systematic Literature Review* (SLR) ini diawali dengan pencarian literatur dari sumber akademik bereputasi seperti *Scopus, ERIC, Springer, Elsiver, taylor and francis online, dan Google Scholar,* menggunakan kata kunci relevan terkait *digital storytelling method for early childhood* dengan batasan publikasi antara 2018–2024. Artikel yang dimasukkan adalah yang membahas penerapan metode ini pada pembelajaran anak usia dini, mengukur efektivitasnya terhadap peningkatan komunikasi anak, serta diterbitkan dalam jurnal atau konferensi ilmiah bereputasi, sementara studi yang tidak sesuai dikecualikan. Data yang dikumpulkan mencakup tujuan penelitian, metodologi, hasil mengenai efektivitas metode, tantangan implementasi, serta faktor yang mendukung keberhasilannya. Analisis dilakukan menggunakan pendekatan SLR dengan mengelompokkan data ke dalam tema utama, seperti efektivitas metode bercerita digital, serta faktor yang mendukung atau menghambat implementasi. Hasil penelitian kemudian dirangkum untuk memberikan wawasan serta rekomendasi bagi pendidik, pembuat kebijakan, dan peneliti dalam mengoptimalkan metode bercerita digital di pendidikan anak usia dini, Seperti yang dijelaskan pada gambar 4.

Gambar 4. Tahapan-tahapan Analisis Data Oleh Kitchenham et al. (2009)

Hasil dan Pembahasan

Temuan ini mengkaji Analisis Efektivitas Metode Bercerita Digital Dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini, yang memiliki sub Fokus Penelitian seperti yang diuraikan dalam tujuan penelitian antara lain: Keefektivan metode bercerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahsa nak usia dini, Faktor pendukung metode bercerita digital dan Faktor penghambat metode bercerita digital. Analisis efektivitas metode bercerita digital disajikan pada tabel 1.

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

Tabel 1. Analisis Efektivitas Metode Bercerita Digital dalam Meningkatkan Kemampuan Bahasa Anak Usia Dini

(i) Keefektivan metode bercerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahsa nak usia dini.	Peningkatan Bahasa Ekspresif	menambah kosakata, serta mendorong mereka untuk mengungkapkan perasaan dan ide dengan cara yang lebih kreatif.
	Meningkatkan kosa kata	Interaksi dengan cerita, seperti memilih alur atau karakter, memperkenalkan kata-kata baru, dan pengulangan kata dalam cerita meningkatkan pemahaman kosakata mereka.
	Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas	Merangsang berbagai elemen visual dan interaktif, serta peluang untuk mengeksplorasi cerita, anak dapat lebih bebas berpikir kreatif dan secara aktif mengembangkan imajinasi.
(ii) Faktor pendukung metode bercerita digital	Kualitas Desain Media dan Konten	Untuk menarik perhatian dan mempertahankan minat anak, konten harus dirancang dengan baik dan sesuai dengan usia anak.
	Peran dan keterampilan pendidik/fasilitator	Guru perlu memiliki keterampilan dalam memilih atau menciptakan cerita digital yang menarik dan relevan, serta memahami teknologi yang digunakan.
	Sifat Interaktif serta Potensi Peningkatan Keterlibatan Anak	meningkatkan keterlibatan dan motivasi anak, menciptakan lingkungan belajar yang aktif.
(iii) Faktor penghambat metode bercerita digital	Keterbatasan Akses dan Infrastruktur Teknologi	Keterbatasan akses perangkat, internet, dan listrik yang kurang stabil, terutama di daerah pedesaan atau ekonomi rendah, menghambat penerapan metode bercerita digital secara konsisten.
	Kurangnya kompetensi dan keterampilan guru/fasilitator	kurangnya pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan teknologi digital,

Pembahasan

Keefektivan metode bercerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini

Peningkatan Bahasa Ekspresif, Dua tahap perkembangan bahasa anak dikenal sebagai tahap aktual (apa yang sudah dapat dilakukan anak sendiri) dan tahap potensial (apa yang dapat dicapai anak dengan bantuan), menurut teori Vygotsky. Ruang antara kedua tahap tersebut dikenal sebagai Zona Perkembangan Proksimal (ZPD). Salah satu keterampilan yang dikembangkan dalam ZPD dalam hal ini adalah bahasa ekspresif, di mana anak-anak memerlukan bantuan untuk berbicara dan mengekspresikan ide-ide mereka sebaik mungkin (Etnawati, 2022). Penerapan Teori Vygotsky melalui Zone of Proximal Development (ZPD) dan *scaffolding* terbukti mampu Metode ini digunakan untuk mengembangkan kemampuan ekspresif anak dalam berbahasa seperti bermain peran dan digital storytelling, anak-anak mendapatkan dukungan dari orang lain, baik dewasa maupun sebaya, untuk menyelesaikan. kesulitan dalam berbicara dan mengungkapkan perasaan. Dukungan ini membantu anak berkembang lebih cepat di luar kemampuan mereka saat ini, memungkinkan mereka untuk belajar berkomunikasi dengan lebih percaya diri dan menggunakan kosakata yang lebih beragam. Metode ini menciptakan pengalaman yang menyenangkan dan interaktif, yang mendorong anak untuk aktif berbicara dan mengembangkan keterampilan bahasa ekspresif mereka(Guru et al., 2022; Solichah & Hidayah, 2022).Efektivitas digital storytelling dalam pengembangan bahasa anak usia dini memang terbukti konsisten, namun ada perbedaan menarik

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

antarwilayah. Di Indonesia, studi menunjukkan peningkatan jelas pada kosakata dan pemahaman konseptual. Sementara itu, penelitian dari Amerika Serikat lebih menyoroti literasi luas dan ekspresi diri. Uniknya, di Selandia Baru, cerita digital bahkan membantu anak-anak migran membangun rasa kepemilikan dan pemahaman lintas budaya, yang secara tak langsung menguatkan bahasa mereka lewat koneksi emosional. Perbedaan fokus ini bisa jadi cerminan prioritas kurikulum atau ketersediaan teknologi setempat, tapi peningkatan keterampilan bahasa tetap menjadi benang merahnya.

Meningkatkan kosa kata, Penggunaan gambar, suara, dan teks dalam cerita digital membantu anak dalam mengenali dan mengingat kosakata baru. Melalui interaksi dengan cerita digital, seperti menghubungkan kata-kata dengan gambar dan konteks dalam cerita, anak dapat mempe (Hamdani et al., 2022; Solichah & Hidayah, 2022) cepat pemahaman mereka terhadap arti kata, yang pada akhirnya memperkaya kosakata mereka. Teori Pembelajaran Multimodal (Booth, 2006), yang menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif ketika menggunakan berbagai media, seperti gambar, suara, dan teks. Melalui kombinasi elemen visual, audio, dan teks, cerita digital membantu anak-anak mengaitkan kata-kata dengan gambar dan suara, yang mendalamkan pemahaman mereka terhadap bahasa dan memperkaya pengalaman belajar mereka. Interaksi dalam cerita digital, seperti memilih alur atau karakter, juga meningkatkan keterlibatan anak, yang membuat pembelajaran lebih menarik dan aktif. Pengulangan kata dalam berbagai konteks cerita memperkuat pemahaman kosakata, sesuai dengan prinsip teori ini yang menekankan pentingnya penggunaan berbagai saluran untuk mendalami dan mengingat kata-kata baru. Menurut (Gaya, 2018) bahwa mendongeng digital secara signifikan meningkatkan kosakata bahasa Inggris anak-anak. Mulai dari baseline 37% pada pra-siklus, akuisisi kosakata meningkat menjadi 51% di Siklus I, 71% di Siklus II, dan 89,3% di Siklus III. mengungkapkan penceritaan digital sebagai alat yang efektif untuk pengembangan bahasa dalam pembelajaran anak usia dini.

Meningkatkan Imajinasi dan Kreativitas, menggabungkan elemen visual, audio, dan interaktif membantu anak-anak lebih mudah membayangkan dan terlibat dalam cerita. Dengan memberi mereka kebebasan untuk memilih jalan cerita, mereka mampu berpikir kreatif dan mengembangkan gagasan sendiri. Hal ini juga memaksa mereka untuk berpikir kritis melalui eksplorasi dan diskusi. Dalam menurut teori konstruktivisme yang dirumuskan oleh Piaget dan Vygotsky, pembelajaran adalah proses aktif proses aktif di mana anak-anak membangun pemahaman melalui pengalaman mereka. Bercerita digital memungkinkan mereka menciptakan cerita sendiri, mengasah kreativitas dan imajinasi. Proses ini membantu mereka menyatukan pengetahuan yang sudah ada dengan ide-ide baru. Selain itu, dalam konstruktivisme sosial Vygotsky, interaksi sosial menjadi kunci. Anak-anak bekerja sama, berbagi ide, dan memberikan umpan balik untuk memperbaiki cerita mereka. Hal ini sejalan dengan konsep zona perkembangan proksimal (ZPD), yang menunjukkan bahwa belajar lebih dalam dengan dukungan dari orang lain. Jadi, bercerita digital mengembangkan kreativitas individu dan juga memperkaya keterampilan sosial mereka (Jitsupa et al., 2022; Lantz et al., 2019; Tabieh et al., 2020).

Faktor pendukung metode bercerita digital

Kualitas Desain Media dan Konten, Berdasarkan temuan penelitian (Desmurget, 2022; Mayer, 2024; Pratiwi, 2019) bahwa kualitas desain media dan konten sangat penting untuk efektivitas metode bercerita digital dalam meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, hal ini konsisten dengan prinsip-prinsip kunci dalam Teori Belajar Multimedia oleh Richard Mayer. Teori Mayer menjelaskan bahwa pembelajaran yang bermakna terjadi ketika pembelajar secara aktif memproses informasi melalui dua saluran (visual dan verbal) yang memiliki kapasitas terbatas. Kualitas desain media dan konten yang baik mendukung proses ini dengan memastikan informasi disajikan secara optimal, selaras dengan prinsip Mayer seperti prinsip multimedia (menggunakan kata dan gambar bersama-sama lebih baik dari salah satunya), prinsip koherensi (menghilangkan elemen tak relevan yang membebani kognitif), dan prinsip kedekatan spasial/temporal (menempatkan visual dan narasi yang berhubungan secara berdekatan atau bersamaan). Dengan mengikuti prinsip-prinsip ini, desain yang berkualitas membantu anak menyeleksi informasi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

penting, mengorganisasikannya dalam pikiran, dan mengintegrasikannya dengan pengetahuan yang sudah ada, memfasilitasi pemahaman makna kata baru dan struktur bahasa dalam cerita, sehingga pada akhirnya mendukung peningkatan kemampuan bahasa mereka secara efektif.

Peran dan Keterampilan Guru/Fasilitator, Seorang guru yang terampil mampu memilih atau mengadaptasi konten cerita digital yang sesuai dengan tahapan perkembangan dan minat anak, memastikan kekayaan kosakata dan struktur bahasa yang relevan. Menurut Teori Konstruktivisme Sosial menekankan bahwa anak membangun pengetahuannya melalui interaksi sosial dan bimbingan dari orang dewasa yang lebih ahli (seperti guru) dalam Zona Perkembangan Proksimal (ZPD) mereka. Dalam konteks bercerita digital, guru berfungsi sebagai fasilitator yang memandu anak berinteraksi dengan cerita dan satu sama lain, mendorong diskusi, bertanya, dan berkolaborasi dalam proses belajar bahasa. Seperti yang dibahas dalam "*A Theoretical Journey from Social Constructivism to Digital Storytelling*" (Abderrahim & Gutiérrez-Colón Plana, 2021), peran aktif guru dalam menciptakan lingkungan yang interaktif dan suportif, serta memberikan perancah (*scaffolding*) yang sesuai, sangat penting untuk memfasilitasi perolehan bahasa anak secara efektif. Oleh karena itu, keterampilan guru dalam menyelaraskan teknologi dengan pedagogi yang konstruktivis sosial menjadikan mereka elemen vital dalam keberhasilan metode bercerita digital untuk pengembangan bahasa di PAUD (Abderrahim & Gutiérrez-Colón Plana, 2021; Caballero-Julia et al., 2024; Dewi et al., n.d.; Nurelah & Nuraeni, 2024).

Sifat Interaktif dan Potensi Peningkatan Keterlibatan Anak, Anak terlibat langsung, seperti memilih alur cerita atau menjawab pertanyaan, sehingga mereka bisa berlatih menggunakan kata dan kalimat baru. Elemen multimedia yang menarik juga membuat anak lebih fokus dan termotivasi, meningkatkan kesempatan mereka untuk belajar bahasa baru dan mempercepat penguasaan bahasa. didukung oleh Teori Interaksi Sosial Vygotsky dan Teori Motivasi, yang menunjukkan bahwa bercerita digital meningkatkan interaksi dan kolaborasi di antara anak-anak, mengubah mereka dari pendengar pasif menjadi peserta aktif dalam proses narasi. Lingkungan interaktif ini sependapat dengan presfektif Vygotsky yang menyatakan bahwa hubungan sosial memainkan peran krusial dalam pertumbuhan kemampuan berbahasa, menyediakan platform bagi anak-anak untuk terlibat dalam praktik linguistik kolaboratif dan percakapan bermakna. Selain itu, temuan secara konsisten menyoroti bahwa bercerita digital dianggap menarik (*engaging*), memukau (*fascinating*), dan memotivasi bagi pembelajar muda. Peningkatan keterlibatan dan motivasi ini, seperti dijelaskan oleh Teori Motivasi, mengarah pada partisiasi yang lebih tinggi dalam aktivitas pembelajaran, meningkatkan minat dan antusiasme anak terhadap pembelajaran bahasa, dan pada gilirannya mendukung pemerolehan kosakata serta pengembangan bahasa secara keseluruhan melalui eksposur dan praktik yang lebih banyak (Maya et al., 2022; Ong & Aryadoust, 2023). Dengan demikian, sifat interaktif dan kemampuan bercerita digital untuk secara signifikan meningkatkan keterlibatan anak berfungsi sebagai faktor pendukung kunci yang selaras dengan prinsip-prinsip Teori Interaksi Sosial Vygotsky dan Teori Motivasi dalam memfasilitasi pengembangan bahasa anak usia dini.

Faktor penghambat metode bercerita digital

Keterbatasan Akses dan Infrastruktur Teknologi, yang menjadi penghambat implementasi metode bercerita digital dapat dijelaskan secara komprehensif melalui Teori Kesenjangan Digital (*Digital Divide Theory*). Teori ini secara fundamental menguraikan disparitas dalam akses, penggunaan, dan manfaat teknologi di berbagai kelompok masyarakat (Chang et al., 2004). Artikel oleh (Warschauer & Matuchniak, 2010) menegaskan bahwa ketidaksetaraan akses terhadap perangkat dan konektivitas internet merupakan akar masalah dalam pendidikan, menciptakan fondasi yang tidak setara bagi anak-anak untuk terlibat dalam pembelajaran berbasis teknologi seperti bercerita digital. Hal ini didukung oleh temuan (Yu et al., 2024) yang menyoroti bagaimana keterbatasan infrastruktur dan akses teknologi menjadi tantangan signifikan di daerah pedesaan. Secara ringkas, kedua penelitian ini menunjukkan bahwa keterbatasan akses dan infrastruktur teknologi bukan sekadar hambatan teknis, melainkan manifestasi dari kesenjangan digital yang

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065
lebih luas, yang secara serius menghalangi potensi metode bercerita digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini.

Analisis faktor penghambat ini juga mengungkap perbedaan penekanan antarwilayah. Di negara berkembang seperti Indonesia, studi menunjukkan bahwa akses fisik ke perangkat dan internet jadi kendala utama. Namun, di negara maju seperti Spanyol, tantangannya bergeser ke manajemen waktu layar berlebih dan perlunya literasi digital kritis. Ini membuktikan bahwa "kesenjangan digital" (Chang et al., 2004; Warschauer & Matuchniak, 2010) bukan hanya soal akses dasar, tapi juga bagaimana teknologi diintegrasikan dan dikelola secara cerdas di berbagai konteks sosial dan ekonomi.

Kurangnya kompetensi dan keterampilan guru/fasilitator, hal itu menjadi penghambat signifikan dalam implementasi metode bercerita digital untuk meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini, yang secara jelas dapat dianalisis melalui Kerangka TPACK (*Technological Pedagogical Content Knowledge*). Kerangka ini menekankan perlunya penggabungan wawasan guru terhadap konten, ilmu mengajar, serta teknologi untuk pendidikan yang efektif (Budiarti & Shintarahayu, 2024), yang mengevaluasi kesiapan guru PAUD berdasarkan TPACK, secara langsung mengindikasikan adanya celah kompetensi dalam penggunaan teknologi untuk tujuan pedagogis. Sejalan dengan ini, penelitian (Casillas Martín et al., 2020) menunjukkan bahwa meskipun guru memiliki sikap positif terhadap TIK, pengetahuan dan praktik mereka dalam mengintegrasikan teknologi ke dalam pembelajaran masih terbatas, menyoroti kelemahan pada dimensi pengetahuan teknologi dan pedagogi-teknologi dalam TPACK. Sementara itu, studi (O'Byrne et al., 2019), yang berhasil menerapkan bercerita digital, secara implisit menekankan bahwa keberhasilan tersebut sangat bergantung pada guru dengan TPACK yang kuat untuk memfasilitasi interaksi dan pembelajaran yang efektif. Dengan demikian, ketiga artikel ini secara kolektif menunjukkan bahwa kurangnya TPACK di kalangan guru secara langsung membatasi kemampuan mereka untuk merancang, melaksanakan, dan mengoptimalkan pengalaman bercerita digital yang interaktif dan bermakna bagi pengembangan bahasa anak usia dini.

Meski tinjauan ini menyajikan bukti kuat efektivitas digital storytelling, penting untuk tetap kritis terhadap potensi bias dalam studi yang ada. Banyak penelitian cenderung berskala kecil atau terkontrol, yang bisa membatasi generalisasi hasilnya. Misalnya, studi intervensi atau kasus seringkali hanya mencakup sampel terbatas atau lingkungan yang spesifik. Bias seleksi peserta juga mungkin muncul, di mana studi lebih sering melibatkan sekolah atau guru yang sudah termotivasi atau punya akses teknologi.

Selain itu, mengandalkan laporan diri guru atau observasi singkat berisiko pada bias pengamat atau bias keinginan sosial (social desirability bias). Temuan dari negara maju mungkin kurang relevan diterapkan langsung di negara berkembang yang infrastruktur digitalnya berbeda, menciptakan "bias konteks". (Heaton et al., 2018) bahkan menunjukkan bahwa storytelling tradisional pun butuh adaptasi di era digital, menyiratkan tantangan adopsi teknologi bisa lebih besar dari perkiraan beberapa studi.

Untuk ke depannya, penelitian perlu desain yang lebih kuat, seperti *Randomized Controlled Trial* (RCT) berskala besar dengan diversifikasi konteks. Penting juga menganalisis faktor sosio-ekonomi dan budaya yang mungkin mempengaruhi efektivitas digital storytelling, terutama dalam mengatasi kesenjangan digital yang masih nyata. Dengan begitu, tinjauan ini bisa menjadi dasar bagi pemahaman yang lebih kaya dan relevan secara global.

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa bercerita digital efektif meningkatkan kemampuan bahasa anak usia dini. Namun, efektivitasnya sangat bergantung pada tiga faktor utama: akses dan infrastruktur teknologi, kompetensi guru, serta pengelolaan paparan layar. Tinjauan literatur sistematis ini menyoroti pentingnya mengatasi kesenjangan digital dan meningkatkan kapasitas guru. Sebagai kontribusi, penelitian ini secara spesifik merekomendasikan strategi konkret bagi pemangku kepentingan untuk mengembangkan ekosistem pembelajaran digital yang kondusif, meliputi kebijakan pemerataan akses, pelatihan guru berbasis TPACK, dan panduan interaksi

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

digital. Studi ini merekomendasikan strategi untuk ekosistem pembelajaran digital yang mendukung pengembangan bahasa anak secara optimal.

Ucapan Terima Kasih

Penulis menyampaikan apresiasi kepada seluruh pihak yang telah memberikan kontribusi dalam penyelesaian artikel ini. Terima kasih khusus ditujukan kepada dosen pembimbing dan mentor belajarriset.artikelku atas bimbingan, arahan, dan dukungan yang tak ternilai selama proses penulisan artikel ini.

Daftar Pustaka

Abderrahim, L., & Gutiérrez-Colón Plana, M. (2021). A theoretical journey from social constructivism to digital storytelling. *The EuroCALL Review*, *29*(1), 38. https://doi.org/10.4995/eurocall.2021.12853

Budiarti, E., & Shintarahayu, B. (2024). Evaluating Kindergarten Teachers' Readiness for Technology-Integrated Pedagogy: An Analysis Based on the TPACK Framework. *Jurnal Pendidikan Progresif*, *14*(3), 2219–2233. https://doi.org/10.23960/jpp.v14.i3.2024149

Caballero-Julia, D., Martín-Lucas, J., & Andrade-Silva, L. E. (2024). Unpacking the relationship between screen use and educational outcomes in childhood: A systematic literature review. *Computers and Education*, *215*(April), 105049. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2024.105049

Casillas Martín, S., Cabezas González, M., & García Peñalvo, F. J. (2020). Digital competence of early childhood education teachers: attitude, knowledge and use of ICT. *European Journal of Teacher Education*, *43*(2), 210–223. https://doi.org/10.1080/02619768.2019.1681393

Chang, B. L., Bakken, S., Brown, S. S., Houston, T. K., Kreps, G. L., Kukafka, R., Safran, C., & Stavri, P. Z. (2004). Bridging the digital divide: Reaching vulnerable populations. *Journal of the American Medical Informatics Association*, *11*(6), 448–457. https://doi.org/10.1197/jamia.M1535

Delfia Herwanis, Rahmanita Zakaria, & Erako Gayo. (2024). Training the "Scaffolding Digital Storytelling" for Secondary Level English Teacher at Middle Aceh. *Salus Publica: Journal of Community Service*, *1*(3), 70–78. https://doi.org/10.58905/saluspublica.v1i3.204

Desmurget, M. (2022). *Screen Damage: The Dangers of Digital Media for Children*. John Wiley & Sons.

Dewi, N. R., Islam, U., Abdurrahman, N. K. H., & Pekalongan, W. (n.d.). *The Role of the Teacher in the Use of Digital Technology to Grow Literacy in Early Children*. 198–206. https://proceeding.uingusdur.ac.id/index.php/sinau/article/view/2228

Etnawati, S. (2022). Implementasi Teori Vygotsky Terhadap Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan*, *22*(2), 130–138. https://doi.org/10.52850/jpn.v22i2.3824

Guru, P., Anak, P., Dini, U., Indonesia, U. P., & Tasikmalaya, K. (2022). *Dan Perkembangan Kognitif Anak Usia Dini (Systematic Literature Review)*.

Hamdani, B., Zuhri, M. D., Hotimah, H., & Ramadani, T. (2022). Engaging English Vocabulary Through Digital Storytelling Across Efl Young Learners. *The Ellite of Unira*, *5*(1), 22–31. https://doi.org/10.53712/ellite.v5i1.1402

Hanipah, F., & Siagian, I. (2023). Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Anak Usia Dini melalui Metode Bercerita. *Literatus*, *5*(1), 56–59. https://doi.org/10.37010/lit.v5i1.1134

Heaton, B., Gebel, C., Crawford, A., Barker, J. C., Henshaw, M., Garcia, R. I., Riedy, C., & Wimsatt, M. A. (2018). Using storytelling to address oral health knowledge in American Indian and Alaska Native communities. *Preventing Chronic Disease*, *15*(5), 1–11. https://doi.org/10.5888/pcd15.170305

Ilmiani, A. M., Wahdah, N., & Mubarak, M. R. (2021). The application of Albert Bandura's Social Cognitive Theory: A Process in Learning Speaking Skill. *Ta'lim Al-'Arabiyyah: Jurnal Pendidikan Bahasa Arab & Kebahasaaraban*, *5*(2). https://doi.org/10.15575/jpba.v5i2.12945

Jitsupa, J., Nilsook, P., Songsom, N., Siriprichayakorn, R., & Yakeaw, C. (2022). Early Childhood Imagineering: A Model for Developing Digital Storytelling. *International Education Studies*,

DOI: 10.31004/obsesi.v9i5.7065

15(2), 89. https://doi.org/10.5539/ies.v15n2p89

Kitchenham, B., Pearl Brereton, O., Budgen, D., Turner, M., Bailey, J., & Linkman, S. (2009). Systematic literature reviews in software engineering - A systematic literature review. *Information and Software Technology*, *51*(1), 7–15. https://doi.org/10.1016/j.infsof.2008.09.009

Kocaman-Karoglu, A. (2015). Telling stories digitally: an experiment with preschool children. *Educational Media International*, *52*(4), 340–352. https://doi.org/10.1080/09523987.2015.1100391

Lantz, J., Myers, J., & Wilson, D. (2019). *Digital Storytelling and Young Children: Transforming Learning Through Creative Use of Technology* (pp. 212–231). https://doi.org/10.4018/978-1-7998-0246-4.ch010

Lenhart, J., Lenhard, W., Vaahtoranta, E., & Suggate, S. (2020). More than words: Narrator engagement during storytelling increases children's word learning, story comprehension, and on-task behavior. *Early Childhood Research Quarterly*, *51*, 338–351. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2019.12.009

Lisenbee, P. S., & Ford, C. M. (2018). Engaging Students in Traditional and Digital Storytelling to Make Connections Between Pedagogy and Children's Experiences. *Early Childhood Education Journal*, *46*(1), 129–139. https://doi.org/10.1007/s10643-017-0846-x

Maisarah, M. (2024). Teacher's Communication Strategies In Teaching English To Kids. *Prosodi*, *18*(1), 67–78. https://doi.org/10.21107/prosodi.v18i1.21799

Maya, L., Sumarni, S., & Suseno, M. (2022). Digital Storytelling To Support Young Learners' English Vocabulary Development. *Jurnal Bahasa Lingua Scientia*, *14*(1), 145–163. https://doi.org/10.21274/ls.2022.14.1.145-163

Mayer, R. E. (2024). The Past, Present, and Future of the Cognitive Theory of Multimedia Learning. *Educational Psychology Review*, *36*(1), 1–25. https://doi.org/10.1007/s10648-023-09842-1

Moradi, H., & Chen, H. (2019). Behavioral Sciences Digital Storytelling in Language Education. *Behavioral Sciences*, *9*(147), 1–9. https://doi.org/https://doi.org/10.3390/bs9120147

Nopriansyah, U. (n.d.). Pengembangan Bahasa Anak Melaui Metode Bercerita. Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini. *Dasar-Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*, 25.

Nurelah, E., & Nuraeni, L. (2024). Digital Storytelling : Penerapan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Bahasa Reseptif Anak Usia 5-6 Tahun. *Ceria (Cerdas Energik Responsif Inovatif Adaptif) Online*, *7*(2), 145–157. https://journal.ikipsiliwangi.ac.id/index.php/ceria/article/view/22204

O'Byrne, W. I., Houser, K., Stone, R., & White, M. (2019). Corrigendum: Digital storytelling in early childhood: Student illustrations shaping social interactions [Front. Psychol, 9 (2018) (1800)] doi: 10.3389/fpsyg.2018.01800. *Frontiers in Psychology*, *9*(JAN), 2018–2019. https://doi.org/10.3389/fpsyg.2018.02749

Ong, C., & Aryadoust, V. (2023). A review of digital storytelling in language learning in children: methods, design and reliability. *Research and Practice in Technology Enhanced Learning*, *18*, 1–25. https://doi.org/10.58459/rptel.2023.18011

Pratiwi, E. (2019). Efektifitas metode bercerita dengan media berbasis digital pada anak usia dini di era industri 4.0. *Seminar Nasional Inovasi Dalam Penelitian Sains, Teknologi Dan Humaniora-InoBali*, 629–636. https://eproceeding.undwi.ac.id/index.php/inobali/article/view/228

Probolinggo, A. S. M., Rusmalina, E., & Bangsa, U. B. (2024). *Implementasi Lingkungan Kaya Teks Di Satuan Paud Untuk Meningkatkan Perkembangan Bahasa Anak Usia Dini*. *05*(02), 275–283. https://jurnal.staim-probolinggo.ac.id/Al-Athfal/article/view/960

Purnama, S., Ulfah, M., Ramadani, L., Rahmatullah, B., & Ahmad, I. F. (2022). Digital Storytelling Trends in Early Childhood Education in Indonesia: A Systematic Literature Review. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, *16*(1), 17–31. https://doi.org/10.21009/jpud.161.02

Rahiem, M. D. H. (2021). Storytelling in early childhood education: Time to go digital. *International Journal of Child Care and Education Policy*, *15*(1). https://doi.org/10.1186/s40723-021-00081-x

Rutherford, J. I. (2019). A therapeutic approach to learning through creative storytelling. *Advances in Dual Diagnosis*, *12*(1–2), 85–98. https://doi.org/10.1108/ADD-11-2018-0021

Setiawati, N., Putra, D., & Zukhairina, Z. (2023). Penerapan Metode Bercerita Dalam Pengembangan Bahasa Anak Usia Dini 5-6 Tahun. *Al-Miskawaih: Journal of Science Education*, *2*(1), 1–16. https://doi.org/10.56436/mijose.v2i1.202

Solichah, N., & Hidayah, R. (2022). Digital Storytelling Untuk Kemampuan Bahasa Anak. *JIP (Jurnal Intervensi Psikologi)*, *14*(2), 129–140. https://doi.org/10.20885/intervensipsikologi.vol14.iss2.art5

Tabieh, A. A. S., Al-Hileh, M. M., Abu Afifa, H. M. J., & Abuzagha, H. Y. (2020). The effect of using digital storytelling on developing active listening and creative thinking skills. *European Journal of Educational Research*, *10*(1), 13–21. https://doi.org/10.12973/EU-JER.10.1.13

Warini, S., Hidayat, Y. N., & Ilmi, D. (2023). Teori Belajar Sosial Dalam Pembelajaran. *ANTHOR: Education and Learning Journal*, *2*(4), 566–576. https://doi.org/10.31004/anthor.v2i4.181

Warschauer, M., & Matuchniak, T. (2010). Chapter 6: New technology and digital worlds: Analyzing evidence of equity in access, use, and outcomes. *Review of Research in Education*, *34*(1), 179–225. https://doi.org/10.3102/0091732X09349791

Yu, Y., Appiah, D., Zulu, B., & Adu-Poku, K. A. (2024). Integrating Rural Development, Education, and Management: Challenges and Strategies. *Sustainability (Switzerland)*, *16*(15), 1–22. https://doi.org/10.3390/su16156474

Zein, R., & Puspita, V. (2021). Efektivitas Pengembangan Model Bercerita terpadu terhadap Kemampuan Berbahasa Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, *5*(2), 2168–2178. https://doi.org/10.31004/obsesi.v5i2.1123